E3ショーバージョン ＲＶＬガイドライン（任天堂タイトル向け）

２００６年５月１日

このガイドラインでは、Ｅ３に出展するＲＶＬソフトウェアにおいて守っていただくルール、注意事項について説明します。今回のＥ３にプレイヤブル展示に使用するハードウェアは、RVL-Rリーダ（ＲＶＬの開発用実機）もしくはTDEVになります。使用するTVは、以下の三種類のTVのうちのどれかとなります。
・Sharp製65inch 液晶TV：LC-65D90U
・Sharp製32inch 液晶TV：LC-32D6U
・Panasonic製50inchプラズマTV：TH-50PX60U

１．プログレッシブ表示について
通常起動した際の標準の表示をプログレッシブ表示するのか、インタレース表示するのかをタイトル毎に決定してください。
インタレース表示する場合は、プログレッシブ対応は不要です。

・ プログレッシブ対応する際は以下の対応をお願いします。

デジタルAV(コンポーネント)ケーブルを接続した際は、プログレッシブ表示の選択画面を表示しなくても標準でプログレッシブ表示す
る様、対応願います。
インタレース表示への変更については、添付ファイル[showversion_RVL.doc]のフローの方法で表示方法の変更が出来
る様に対応願います。
尚、バックアップRAMについては、TDEV本体のみ使用可能です。RVL-Rベースで出展する場合はバックアップRAM
については無視してください。
プログレッシブ対応したものをインタレース表示する場合は、TDEV、RVL-R共、都度"B"ボタンを押しながら起動する必要が
あります。

２．注意・警告画面について
今回のE3に関しては、ゲーム中の警告画面は不要です。
E3では全ての試遊台にSeizure(ひきつけ)の警告文をラベルで貼付することで対応します。

３．NOAの社名ロゴについて(ライセンシーは不要です) E3において、RVL自社タイトルについては、可能な限り「Wii」ロゴ（白地に“Wii”と“Nintendo”）を表示するようにしてください。
※添付ファイル[wii_nintendo_logo_e3_2006_060428.zip]をご確認の上、ご利用ください。

尚、今からの対応が間に合わない場合は、以前の通りNOAの社名ロゴ「赤」を表示してください。これは、任天堂タイトルについては、北米でのショーである為「NCLロゴ」ではなく、「NOAロゴ」でお願いしているものです。 ※標準ロゴについては、4:3のもの、16:9のものを準備しました。添付ファイル[nintendo_logo_e3_2006_060406.zip]をご確認の上、ご利用ください。

４．Dolbyプロロジック2対応タイトルでのDolbyロゴ表示について
ロゴ表示は必須ではありません。
自社タイトル(1st、2nd)のロゴ表示については、現時点でDolbyプロロジック2に対応しているか否かで、タイトル毎にロゴ表

示をするかしないかの対応をご検討ください。なお、ショー会場内には重要なお客様のためのVIPスイートというスペースを設けており、ここではDolbyプロロジック2を体験いただける予定です。
尚、ライセンシータイトルについては、各社毎にドルビー社への事前連絡を行なってください。

５．ゲームスタート時に実施してもらう件について(ライセンシーは推奨) コントローラを振ったりする危険なものは、添付ファイル[controller_e3_2006_ver2.zip]にあるフローに従ってゲー ムスタート時にプレイヤーにコントローラの持ち方を説明する画面を表示し、注意を促すことを必須とします。
説明画面では以下の操作でプレイを開始させる様指示します。
1 ストラップに手を通し固定
2 “A”+“B”ボタン同時押しで次のシーンへ進む（“B”ボタンを押させるのは“B”ボタンの存在と場所を知らせる為）
※タイトル画面等から説明画面への移行は、何らかのボタンを押した際に移行する。
フローには操作画面が一定時間無操作であった場合の処理が書かれておりますが、この際の一定時間は各担当にて適当な時間を設定願いま
す。

注）添付ファイル[controller_e3_2006_ver2.zip]のフロー、及び画像をご利用下さい。但し、この意図を満たしているのであれば、その演出等の変更は構いません。又、対戦等で複数のコントローラを使用する場合は、それぞれのコントローラで入力が確認できたものから、例えば「1P OK!」等の表示をし、全てのコントローラで上記の要件を満たした後にプレイを開始させる様にして下さい。

６．ソフトリセットについて
コントローラによるソフトリセットを設けること。
コントローラの + + ボタンを同時に 1 秒間押した際にソフトリセットが掛かる様にしてください。

これは、プレイヤーが任意にプレイを止めてしまい放置される可能性があることから、近くにいる説明員などが簡単にリセットを掛けられる様
にするものです。

７．コントロールスティックのニュートラルポジションのリセットについて
[ヌンチャクコントローラ]
スティックから手を離し、"C"+"Z"+ を同時に3秒間押した際に、ニュートラルポジションのリセットが掛かる様にしてくださ

い。

[クラシックコントローラ](VC用で、ライセンシーは不要です)
スティックから手を離し、"X"+"Y"+ を同時に3秒間押した際に、ニュートラルポジションのリセットが掛かる様にしてください。

８．コントローラの操作方法の禁止動作について
・ コントローラを投げたり、落としたりする使い方。
・ コントローラを何かにぶつける様な使い方。
・ コントローラの激しい操作を長時間にわたって強要するような使い方。
(例：コントローラを長時間振る等)

９．コントローラの振動機能について
・ 連続振動による人体へのしびれ感などを防ぐ為、振動の強弱に関わらず、連続して振動モータを動かすことはなるべく避けてください。
・ リセット後やポーズ中は振動を止めてください。
又、電源投入後およびリセット後には、何らかのコントローラからの入力があるまでは振動しないでください。特に、デモ画面では振動
機能は使わないよう注意してください。

１０．放置タイマーについて
一定時間、無操作放置(ボタンと傾きの値が入っていない状態)でリセットを掛けること。ショー会場で誰も遊んでいないのにゲームの途中のシーンのまま放置されていると印象が良くない為です。ゲームによって一定時間放置で問題なければ、例えば60秒、120秒というようにゲームごとの要件によって時間設定をして頂ければ結構です。
又、時間で切るのに無理がある場合には他の対策を実施していただければ結構です。 ※無操作放置状態を検知する方法に関して、情報開発よりサンプルプログラム提供をして頂きましたので、必要であれば添付ファイル[放置タイマーサンプルソース_00.txt]を参照願います。

１１．外部メモリー(RVL－Rでは内部メモリー含む)へのアクセスについて
[RVL-Rベースで出展する場合]
内部フラッシュメモリー、及びSDカードにはアクセスしないこと。
又、ゲームリモコンに内蔵されているメモリーにもアクセスしないこと。

[TDEVベースで出展をする場合]
メモリーカードを使用しないこと。

１２．RVL-Rリーダでの出展の際の注意事項について
NDEVにはディスクエミュレーションはありません。 NDEVでの転送レートは最大20MByte/sec(転送レートはPCの性能によります)ですが、実際に展示を行うRVL-R リーダの転送速度は9MByte/secとなります。
又、GDDR3のメモリ容量についてはNDEVは 128MByteですが、RVL-Rリーダは64MByteとなります。最終確認を行う際は、必ずRVL-Rリーダを使用してマスター確認を行ってください。 ※尚、NDEVでの転送レートを測定するソフトはツール開発会社からの提供はありません。
転送レートの測定は以下の方法で計ることが出来ますので、ご対応ください。

・ NDEVにはRTCが実装されているので時間を取得することが可能です。
<データ転送を開始した時間(A)を取得>
↓
<データ転送が完了した時間(B)を取得>
↓
<転送したデータ容量(Z)をデータ転送に要した時間(B-A)で割る>

１３．展示用バージョンの最終版識別方法について
展示するソフトが最終版であるかを確認するため、"1"+"2"+ （バーチャルコンソールは"L"+"R"+ ）を同時に押しな

がら本体電源を投入することにより、起動画面に「ソフトウェアのビルド時間」を表示してください。フォーマットは以下のように統一してく

ださい。表示フォントなどについては特に指定はないですが、読みやすいものを使用してください。

"YYYY/MM/DD hh:mm" (例：2006/04/10 15:30)

１４．１６：９のワイド対応について
１６：９対応する際は、基本的に“フル”モード（４：３画面を横方向にのみ引き伸ばし拡大表示する）で制作頂きます様お願いします。
又、１６：９対応する際はその旨をＲＯＭ提出される際にご連絡願います。

１５． 、 、 ボタンへの機能割り当てについて

・ ボタンへのゲーム操作のメインボタンとしての機能割り当ては禁止します。

・ 、 ボタンへ"PAUSE"機能を割り当てている場合、ゲームリモコンを振るソフトにおいては 、 ボタンを間違っ

て押してしまい、ゲーム中に"PAUSE"がかかり、ゲームの進行を妨げることがあります。これを防ぐため、加速度ベクトルの変化量が、ある値を超えている場合は、"PAUSE"が効かないようにして、誤動作しないようにしてください。この処理を入れるのが難
しいような場合は、他のボタン（たとえば ボタン）に"PAUSE"機能を割り当てるようにしてください。

１６．DPDを使用したタイトルについて
DPDを使用したゲームについては、メニュー選択などもDPDで出来る様に対応してください。
各種ボタンや十字キーが併用出来ることについては特に問題ありません。

１７．その他
・ リージョンコードについては、E3版では以下の通り対応願います。
TDEVベースでの出展：USA
RVL-Rベースでの出展：不要
・ Revolution表記について（自社ガイドラインのみ）ゲーム画面、その他操作カード等には"Revolution"という表記は記載しないこと。
・ E3での出展については、基本的に有線仕様のコントローラを使用します。
ケーブルを配慮したゲーム制作をお願いします。
・ ゲーム終了時にメッセージ（ありがとうございました等）を入れることを推奨します。
これは、ゲームが終了したことをプレイヤーに明示する為です。
タイマーでゲームを強制終了する様なタイトルについては、その限りではありません。
・ 開発ツールとしてお渡ししているセンサーバーの長さは約 30cmですが、E3で展示する際のセンサーバーの長さは24cm、センサー間は20cmとなります。絶対距離を図るような使い方をされている開発チームは、ご注意ください。

以上。